

Opinnäytetyö (AMK)

Media-alan koulutus

Animaatio

2018

Kaarina Uimonen

KUVAKERRONNAN RAKENTUMINEN KUVASOMMITTELUN KAUTTA

–Kuva-analyyseja animaatioframeista ja
sarjakuvaruuduista



Kaarina Uimonen

KUVAKERRONNAN RAKENTUMINEN KUVASOMMITTELUN KAUTTA

-Kuva-analyyseja animaatioframeista ja sarjakuvavuoduksista

Tämä kirjallinen opinnäytetyö käsittelee sitä, kuinka kuvasommittelu tukee kerrontaa ja miten kaikki kuvan elementit, kuten hahmot, tausta, värit, kuvakulmat ja sommittelu vievät tarinaa eteenpäin.

Tässä opinnäytetyössä analysoidaan erilaisia frameja ja kuvasarjoja animaatioista sekä ruutuja sarjakuvista ja tutkitaan millaisia ratkaisuja tekijät ovat tehneet ja kuinka nämä kuvat kertovat ja tukevat tarinaa. Animaatiossa, elokuvassa ja sarjakuvassa sujuva kuvakerronta on ehdottoman tärkeää, sillä juuri se mahdollistaa katsojan tai lukijan tempautuvan mukaan tarinaan. Tutkimalla erilaisia frameja voi havaita, että kuvasommitelmalliset valinnat vaikuttavat suuresti kuvakerrontaan.

Sarjakuvan ja animaation tekijänä minua kiinnostaa hyvä kuvakerronta ja sommittelu ja mietin niitä jatkuvasti töissäni. Opinnäytetyöni tarkoituksena on miettiä seikkaperäisesti kuvan eri elementtejä ja visuaalisen kerronnan keinoja ja syventää visuaalisen kerronnan osaamistani sekä tukea taiteellisen lopputyöni esituotannossa.

ASIASANAT:

Animaatio, hahmot, kuvakerronta, kuvasommittelu, sarjakuva, visuaalinen suunnittelu, värit

Kaarina Uimonen

VISUAL NARRATION AND VISUAL COMPOSITION

- Analyses of animation frames and comic panels

This thesis is about visual narration and how composition supports it and how all the elements like characters, background, colors, angles and composition in the image help the narration to flow.

I'm going to analyze different types of animation frames and series of images as well as panels from comics in my thesis. In animation, film and comics, it's crucial that the visual narration works smoothly as that is the key to make the viewer or the reader to be able to dive in the story. By studying different kinds of animation frames, it can be observed how compositional choices affect greatly in the visual narration.

As a comics artist and an animator, I'm interested in good and interesting visual narration and composition and I think about them constantly while I'm working. The purpose of my thesis is to think about various elements of the image and means of visual narration in detail and deepen my skills in visual narration and support the pre-production stage of my graduation film.

KEYWORDS:

Animation, comics, colors, composition, characters, visual design, visual narration

SISÄLTÖ

KÄYTETYT LYHENTEET TAI SANASTO	5
1 JOHDANTO	6
2 KUVASOMMITTELU	8
2.1 Kuvan pohdintaa	9
2.2 Havaintoja sarjakuvaruuduista	11
2.3 Rule of thirds (Kolmanneksen sääntö)	14
2.4 Näkökulma	16
2.5 Lisää havaintoja animaatioframeista	18
3 KUVASARJOJEN ANALYSOINTIA	VIRHE. KIRJANMERKKIÄ EI OLE
MÄÄRITETTY.	
3.1 Ajan kulumisen kuvaus visuaalisesti kerrottuna	24
3.2 Kuvakerronta animaatiointrossa	26
3.3 Kokeellinen kuvakerronta animaatiosarjassa	30
4 LOPUKSI	45
LÄHTEET	46
KUVALUETTELO	47

SANASTO

Frame	Yksittäinen kuva animaatiosta. Usein yhdessä sekunnissa animaatiota on 12-24 framea. Suomessa käytetään muotoa frame tai freimi (Frame. Tech terms. 2018).
Huomiopiste	Kuvan kohta, johon katsojan otaksutaan kiinnittävän eniten huomiota (Elokuvantaju. 2018).
Key pose	Animoidun liikesarjan tärkeät asennot keyframeissä, jotka kuvaavat liikkeitä ja joiden avulla animaattori osaa piirtää in-between-kuvat animaatioon (Keys or how to apply the different types of keys? The Animator's checklist. 2017).
Layout	Tausta- ja kompositiosuunnitelma (MacClean, Fraser. 2011).
Line of action	Hahmon asento tai liikkeen/toiminnan jatkuvuus (Hart, John. 2008).
Pipeline	Animaation tekoprosessin vaiheet johdonmukaisessa järjestyksessä (Art pipeline. Wikipedia. 2017).
Rule of thirds	Kuvan rakentamisessa käytettävä sommittelun apuväline ja ohje (Rule of Thirds. Wikipedia. 2017).
Shot	Jatkuva sarja frameja animaatiossa. Uusi shot alkaa kun tulee uusi leikkaus (Shot. Filmmaking. Wikipedia 2017).
Storyboard	Animaation kuvakäsikirjoitus (Hart, John. 2008).

1 JOHDANTO

Kuvakerronta on yksi oleellinen osa animaatiota. Hyvä kuvakerronta auttaa katsojaa seuramaan tarinaa ja eläytymään hahmoihin. Oleellinen osa kuvakerrontaa on myös kuvasommittelu. Ei ole yhäntekevää, miten kuvassa olevat elementit on kuvaan sommiteltu. Kuvakerronta voi myös haastaa katsojan ja antaa katsojalle tilaa tulkita ja tuoda tarinaan lisäulottuvuuksia, mutta sen pitäisi silti olla johdonmukaista ja mietittyä. Kirjallissessa opinnäytetyössäni tutkin omien havaintojeni ja tietämykseni sekä muutaman teorian kautta erilaisia kuvia animaatioista ja sarjakuvista. Teen myös omia merkintöjä kuviin havainnollistaakseni paremmin löytöjäni. Tarkoitukseni on syventää kuvasommitteluun ja kuvakerrontaan liittyviä taitojani.

Minua kiinnostaa animaationtekijänä ja sarjakuvapiirtäjänä visuaalinen kerronta ja esteettisten ja kiinnostavien kuvien tekeminen, jotka kertovat tarinaa. Koen tärkeäksi, että hyvään tarinaan on myös panostettu visuaalisesti, sillä onhan nimenomaan kyseessä visuaalinen taide. Kiinnostava visuaalinen ilme on usein se, joka saa katsojan kiinnostumaan sarjasta tai elokuvasta ja toimiva kuvakerronta taas takaa katsojan kiinnostuksen kestävä. Huonoa juonta ei tosin voi hyvä kuvakerrontakaan pelastaa.

Visuaaliseen tarinankerrontaan liittyy monia elementtejä, kuten layout, väri, valo ja varjo, hahmot, kuvakulmat, kuvan rajausta, taustat, sommittelu ja kuvakoot. Toimivan kuvasommittelun kuvailun vaikeus on siinä, ettei yksikään kuvan ainesosa toimi eristyksissä muista. Silti jokin osa-alue voi olla dominoivampi kuvassa, esimerkiksi väri (Ward 2002, 55).

Millaista on hyvä kuvasuunnittelu? MacClean kuvailee layoutin olevan tarinankerronnan ja sommittelun liitto. Kykymme lukea ja ymmärtää liikkuvia kuvia ei riipu ainoastaan viivoista tai hyvästä renderöinnistä vaan myös valon ja varjon leikistä (2011, 13). Animaatio on liikkuvaa kuvaa, joten katsoja ei määrää kuvanlukutahtiaan itse, joten jo siksi kuvakerronnan ja -sommittelun toimivuus on todella tärkeää suunnitella hyvin jo esituotantovaiheessa. Kuvakulmavalinnat ja kuvassa olevien elementtien sommittelut voivat muuttaa jopa kuvan merkityksiä. Saman tarinan voi esittää kuvallisesti todella monella eri tavalla.

Kuva-analyyseissani otan huomioon myös sen, että yksittäiset kuvat ovat osa isompaa kokonaisuutta ja tarinaa. Vaikuttaako sommittelu hahmojen välisiin suhteisiin ja dynamiikkaan? Entä mitä värivalinnat viestittävät kuvakerronnassa?

Kolmannessa luvussa tutkin erilaisia kuvasarjoja animaatioista. Eroaako kuvakerronta montaaseissa ja animaatiosarjojen introissa verrattuna muuhun kuvakerrontaan?

Omissa töissäni käytän usein paljon huumoria. Haluan tutkia, mitkä asiat kuvassa vaikuttavat sen koomisuuteen. Voiko komiikkaa synnyttää kuvasommittelulla?

Pyrin opinnäytetyössäni tutkimaan kuvia, joista voin saada uusia ideoita omaan tekemiseeni ja apua taiteelliseen opinnäytetyöhöni. Olin koko kolmannen opiskeluvuoteni vaihdossa Falmouth Universityn Animation&Visual Effects-linjalla Englannissa, jossa opetuksen pääpaino keskittyi sinä vuonna animaation pre-production- eli esituotantopuoleen ja etenkin visuaaliseen designiin. Haluan hyödyntää sieltä saamiani oppeja opinnäytetyössäni sekä tutkia tarkasti erilaisia kuvia ja tarkastella millaisia valintoja kuvissa on tehty. Toivon, että kirjallisella opinnäytetyölläni vahvistan oppimaani ja saan lisää ideoita storyboardaukseen ja yleisesti kuvan suunnitteluun.

2 KUVASOMMITTELU

Tässä luvussa tutkin erilaisia kuvia ja niissä käytettyjä sommitteluja ja kuvan muita elementtejä. Animaatio- ja elokuvakerronnassa on tärkeää, kuinka katsojan huomiota ohjataan oikeisiin paikkoihin. Jos kuva on rakennettu huonosti, katsoja ei tiedä mihin katsoa ja voi siksi tipahtaa kärryiltä. Pienetkin yksityiskohdat voivat vaikuttaa suuresti kuvan viestiin ja luettavuuteen.

Pitääkö joka shotin sitten olla silmää miellyttävä? Pitäisikö slummikuvat olla kauniisti sommiteltuja? Jokaisen shotin ei tarvitse olla mikään Rembrandt-maalauk, mutta kaikkien shottien pitäisi toimia yhteen koko produktion tarkoituksen kanssa (Ward, 2002, 55). Kuvakerronta on ikään kuin näkymätöntä tekniikkaa, joten jos shot on niin silmiinpistävä, että se keskeyttää kuvakerronnan sujuvuuden, voi se vetää huomiota itseensä ja näin tuhota sen pääasiallisen tarkoituksensa viedä tarinaa eteenpäin. Tätä toisaalta voidaan käyttää myös tehokeinona, kuten Paavo Pesusieni-sarjan yksityiskohtaisemmat, maalaukselliset lähikuvat hahmojen ilmeistä jotka erottuvat sarjan muusta visuaalisesta ilmeestä. Tällainen toimii hyvin komediallisessa ilmaisussa tai kun halutaan korostaa jotain.

Liike tai ääni on kuitenkin asia, joka usein kiinnittää huomion ja syrjäyttää visuaalisen designin shotissa (Ward 2002, 56). Tätä voidaan myös käyttää kerronnassa hyväksi, sillä liike on niin hyvä huomion viejä. On kuitenkin oltava tarkka, sillä liike voi pilata hyvän sommittelun ja tehdä siitä epätasapainoisen. On siis aina otettava huomioon, että liike on vuorovaikutuksessa sommittelun kanssa elokuvassa ja animaatiossa.

2.1 Huomiopisteen pohdintaa



Kuva 1. Frame Gravity Falls-sarjan jaksosta "Dipper Vs. Manliness". Havaintojani kuvasta:

Kuva on laaja yleiskuva, ja siinä näytetään molemmat hahmot kokonaan, niin että molempien toiminta on helposti nähtävissä ja yleistilanne käy katsojalle selväksi. Multibear eli kuvan karuhirviö nähdään tässä kuvassa aggressiivisena ja hyökkäävänä. Yleiskuva korostaa hyvin hahmojen suurta kokoeroa. Dipper-poika on hyvin pieni Multibeariin verrattuna ja hän pitää keihästä ojossa hyökätäkseen. Dipperin kehonkieltä on tässä nimenomaisessa kuvassa hieman vaikea tulkita, mutta jos hän olisi säikähtänyt tai kauhuissaan, olisi hän enemmän kasassa ja jalat ja selkä koukussa tai kenties valmiina juoksemaan pakoon (kohtauksessa Dipper tulee itse haastamaan karhuolennon). Multibearin leveä ja etukenoinen asento viittaa siihen, että hän on valmiina hyökkäämään.

Dipper on selin katsojaan ja hänen keihäänsä osoittaa suoraan Multibearin silmiin. Tämä saa katsojan huomion ohjautumaan Multibeariin ja se tukee siis näin kuvakerrontaa. Jos Dipperin silmät olisivat näkyvissä, toimisivat ne harhauttavina huomiopisteinä, sillä ihmisen katse ohjautuu ensimmäisenä silmiin kuvissa. Nyt Multibearin monet silmät toimivat huomiopisteinä. Oranssit silmänvalkuaiset myös tehostavat tätä ja toimivat huomiovärinä.

Tausta on sävyiltään hillitty, joten se ei vie huomiota pois hahmoista. Väritys on tehty digitaalisesti mutta sen tekstuurit on toteutettu eläväisesti ja väritystyylillä sopii luontomaiseen.



Kuva 2. Wander over Yonder-sarjan jaksosta "The Enemies".

Tässä framessa huomio kiinnittyy heti ensimmäisenä miekkaan, jota hahmot pitelevät. Se johtuu muun muassa siitä, että siinä on kuvan kovimmat kontrastierot. Miekka hohtaa valkoisena ja sitä reunustaa sähkönsininen hohde. Lisäksi valoeffektit toimivat kuin suuntaviivoina silmälle. Nämä viivat ohjaavat katsomaan miekkaan.

Hahmot ovat niin kiinni liimautuneina toisiinsa, että näyttää milteinpä siltä, että he ovat muuttuneet yhdeksi hahmoksi. Tämä on loistava visuaalinen keino kuvata se, kuinka hahmot ovat vihdoinkin löytäneet yhteisen sävelen ja päättäneet toistensa sabotoinnin sijasta tehdä tiimityötä. Aiemmin jaksossa hahmot ovat kinastelleet ja kilpailleet jatkuvasti mutta jakson loppupuolella he tajuavat, että heillä on yhteinen motiivi.

Kuvakulma on hieman alaviistosta, mikä lisää kohtauksen dramaattisuutta ja saa hahmot näyttämään voimakkailta.

2.2 Havaintoja sarjakuvaruuduista

Sarjakuvassa on hieman eri tapa katsoa kuvaa kuin liikkuvassa kuvassa ja lukija saa itse päättää lukutahtinsa. Silti monet samat sommitelmalliset asiat pätevät.



Kuva 3. Ruutu Tintti ja Salaperäinen tähti-sarjakuvasta, sivu 25.

Kuvassa merenkäynti on todella kova. Se on lähes täysin vinon laivan kannen ansiota. Jos laivan kansi olisi piirretty suorasti ja samassa linjassa aaltojen ja horisontin kanssa, ei tunnelma tuntuisi kovinkaan myrskyiseltä, vaikka kuvan taustalla jylläävätkin aallot. Myös lähes vaakasuuntaisesti piirretyt sadepisarot lisäävät myrskyn tuntua entisestään.

Kapteeni Haddock ei ole millänsäkään vaikka meneillään on hirveä myrsky. Hän hymyilee tyytyväisesti ja pitelee ruorista rennosti. Kokenut merikarhu ei edes katso eteensä vaan on kääntynyt tervehtimään Tinttiä. Tintti puolestaan pysyy hädin tuskin pystyssä ja pitää metallikaiteesta kiinni kauhistunut ilme naamallaan. Kapteeni Haddockilla on molemmat jalat tukevasti maassa, kun taas Tintin toinen jalka on ilmassa ja hän yrittää epätoivoisesti säilyttää tasapainonsa kovassa merenkäynnissä.

Kapteeni Haddock on tilanteen herra. Tätä tukee ilmeen ja asennon lisäksi se, miten hänet on aseteltu kuvaan suhteessa Tinttiin: hän on ylempänä kuin Tintti. Jos asetelma olisi käänteinen ja ruori olisi sijoitettu vasempaan alareunaan, näyttäisi siltä, että tilanne

ei olisi lainkaan Haddockin hallinnassa. Tintti on kuvassa niin sanotusti ”alakynnessä” ja se on otettu huomioon jo sommittelussa.

Kuvaan syntyy hauska dynamiikka ja kolmiomainen sommittelu siitä, miten Tintti nojaa vasemmalle ja Haddock oikealle. Tässä piirtämäni viivat (punaiset) havainnollistaakseni tätä sommittelua:



Kuva 4

Milou-koira on miesten keskellä pöllumystyneenä jalat harallaan ja samalla tasapainottaa kuvaa.

Tämä ruutu on mielestäni yksi hauskimista ruuduista Tintti-sarjakuvissa. Tilanteen huumori pääsee oikeuksiinsa hyvän sommittelun ja hahmojen vastakohtaisten reaktioiden ansiosta.

2.3 Rule of thirds (Kolmanneksen sääntö)

Rule of thirds on kenties yksi keskeisimmistä ja helpoimmista tavoista, miten rakentaa hyvä ja silmää miellyttävä kuvasommittelu. Rule of thirdsia käytetään etenkin valokuvauksessa ja elokuvailmaisussa. Kuva jaetaan yhdeksään yhtä suureen lohkoksi, kaksi horisontaalista viivaa ja kaksi pystyviivaa. Kuvan tärkeät asiat sijoitetaan näiden kuvitteellisten viivojen päälle tai lähelle, erityisesti viivojen risteyskohtiin.

Tässä on frame Gravity Falls-jaksosta.



Kuva 6.

Kun siihen asettaa rule of thirds-ristikon, näkee, kuinka se noudattaa tätä sommitteluperiaatetta: Grunkle Stan (vasemmalla puolella) osuu useaan viivaan ja on varsin keskellä. Hänen silmänsä osuvat viivaan. Dipper, joka istuu hänen vieressään, asettuu hankin rule of thirds-viivan päälle. Sommitteluun tuo vaihtelua oikealla puolella oleva Mabel-tyttö, joka seisoo ja on hieman alempana kuin Stan ja Dipper.

Tässä sommittelussa on myös otettu huomioon, että Grunkle Stanille on jätetty tarpeeksi tilaa joka puolelle, jotta hän voi elehtiä isosti käsillään. Animaatiossa on mielestäni tar-

keää, että ensin suunnittelee hahmon toiminnan kuvassa ennen kuin lyö lukkoon kuvakoon tai kuvakulman. Storyboard-vaiheessa on toki helppo kokeilla, mikä kuvakoko toimii parhaiten.



Kuva 7. Frame Osomatsu-san-sarjan jaksosta 9.

Tässä kuvassa on mielenkiintoinen sommitelma. Viisi veljestä ovat kaikki vasemmalla yläkulmassa pienessä tilassa. Kuudes veli on oikealla yksikseen nukkumassa. Heidän välissään on valtavasti tilaa. Tässä kuvassa rule of thirds toimii myös hyvin, sommittelu ei olisi läheskään näin toimiva tai kiinnostava, jos nukkuva veli olisi sijoitettu kuvan keskelle tai aivan veljiensä viereen. Nyt hahmojen välille tulee oikeanlainen jännite, kun heidän välissään on paljon tyhjää tilaa.

Hahmot katsovat veljeään osa huolestuneina ja osa oudoksuen. Ilman että olisi katsonut kyseistä jaksoa, voi jo tästä kuvasta päätellä, että nukkuva veli on jotenkin epätyypillisessä tilassa ja että kaikki ei ole kunnossa. Tässä viisi veljeä näytetään ryhmänä, ei yksilöinä, sen sijaan kuudes veli on selvästi nostettu esiin yksilönä koska on erillään muista. On myös selvää, kuka on jakson päähenkilö.

Tätä ennen jaksossa ollaan näytetty Jyushimatsu-veljen normaalista poikkeavaa käytöstä, jota veljet ovat hiljaa ihmetelleet pitkin päivää. Tämä montaasi kulminoituu tähän kuvaan, jonka jälkeen muut veljet vihdoinkin ottavat asian puheeksi keskenään. Kuvan sommittelulla on tuotu selvästi esiin hahmojen sen hetkinen dynamiikka.

Jos vain on mahdollista tai käytännöllistä, shotissa kohteet kannattaa ryhmitellä ja järjestellä (Ward 2002, 60). Hahmot esimerkiksi voidaan nähdä kuvioina, kun miettii sommittelua.

2.4 Näkökulma



Kuva 8. Adventure time-sarjan jaksosta I remember you.

Kuvakulmaksi on valittu lintuperspektiivi. Tämä kuvakulma on sekä visuaalisesti hauska ja kiinnostava mutta se myös kuvastaa sitä, että näkökulma on jääkaapin päällä olevan Ice Kingin. Ice King katsoo ihmeissään ja varuillaan Marcelinea, vampyyrityttöä, joka laulaa tuntemuksistaan.

Adventure time-sarjassa sekä hahmot että taustat ovat väreiltään voimakkaita ja kirkkaita. Lisäksi ääriviivat ovat todella ohuita. Hahmot eivät kuitenkaan silti huku taustaan väripaljoudesta huolimatta. Se kielii hyvästä värisuunnittelusta. Sekä animaatio että taustat ovat hyvin huoliteltuja ja esteettisiä. Tässäkin kuvassa on mielestäni erittäin kauniit värit ja keittiön shakkiruutuinen lattia elävöittää kuvaa.

Ice Kingin nenä on samansuuntainen Marcelinen kanssa. Tämä on sommitelmallisesti hauskan näköistä ja voi myös tukea kohtausten ideaa, jossa molemmat hahmot ovat yhtäkkiä myötämielisempiä toisiaan kohtaan.

Kuvakulmavalinnat voivat vaikuttaa ratkaisevasti siihen, miten kuva tulkitaan ja kenen näkökulmaa seurataan. Tämän kohtausten aikana näkökulmat vaihtelevat vuorotellen hahmojen välillä mikä käy ilmi kuvakulmien vuorottelulla. Pixarin production designer

Ralph Eggleston sanoo, että kun mietitään art directingia, sen pitäisi tulla ”inside out” (sisältä ulos) eikä ”from the outside in” (ulkoa sisälle) eli ei niin että ”se näyttää coolilta!” tai ”jos laittaa kuvaan kiireisiä muotoja se näyttää kiireiseltä” vaan niin, että mietitään, mitä hahmo ajattelee ja miksi. Mistä hahmo tulee? Siihen yleisö reagoi. Kaikki visuaalinen työ tehdään siis oikeastaan tarinankerronnan näkökulmasta animaatiossa (Maclean 2011, 182).



Kuva 9. Frame Star Wars Clone Wars (2003)-sarjan Chapter 21-jaksosta.

Tässä frameissa on osattu hyvin kohdistaa kuvan fokus C-3PO-droidiin usealla visuaalisella keinolla. Ihmishahmot Anakin ja Padmé ovat mustaa taustaa vasten, mutta C-3PO:n kohdalla on vaaleampaa ja hän on ainoa, johon kadulta tuleva valo osuu. Värisävyjen kontrasti auttaa katsojan huomion hakeutumaan C-3PO:on. Talojen reunat myös kehystävät hänet kuvassa. Ihmishahmot ovat lähes selin katsojaan, joten heidän reaktionsa ovat sivuseikka tässä shotissa.

C-3PO on kuvan päähenkilö ja hänet on myös siksi sijoitettu keskelle. Hahmo ei ole tottunut moiseen huomioon, mikä näkyy tämän kehonkielessä. Vaikka kyseessä on robotihahmo, jonka naama ei voi venyä erilaisiin ilmeisiin, pystyy taitava animaattori hahmon kehonkielellä ja pienillä eleillä saamaan eri tunnetilan hahmolle. C-3PO:n pää on hieman kallellaan ja keho hieman kääntynyt Anakinin suuntaan, joten näyttää heti siltä, että hän kuuntelee ja reagoi nimenomaan Anakinin puheeseen tässä kuvassa.

Kuvakulmilla ja hahmojen sommittelulla kerrotaan, kehen on tarkoitus sillä hetkellä keskittyä ja/tai samaistua.

2.5 Lisää havaintoja animaatioframeista



Kuva 10. Wander over Yonder-jaksosta The Brainstorm.

Tämä frame on kaiken kaikkiaan tasapainoinen ja silmää miellyttävä. Miljöönä on Lord Haterin (kuvassa etualalla) avaruusalus, joka värivalinnoista ja muotokielestä lähtien on suunniteltu kuvastamaan antagonistihahmon persoonaa. Tuolissa on samanlaiset kolmiomuodot kuin Lord Haterin hupussa ja huppu osuu juuri samansuuntaisesti kuin toinen tuolin sakaroista, mikä miellyttää heti silmää. Animaattori tai storyboard-artisti on näin ottanut huomioon taustan hyvin ja leikitellyt muodoilla ja suunnilla oivaltavasti. Värimaailma on hyvin yhtenäinen ja tarkkaan harkittu.

Tausta on hyvin symmetrinen, liput ja Lord Haterin identtiset alaiset ovat kaikki aseteltu symmetrisesti. Heijastukset lattiassa tehostavat symmetriää entisestään. Jopa Haterin eväät ovat aseteltu tasapainoisesti molemmille puolille tuolia. Jotta kuva ei olisi täysin monotoninen sommittelultaan, on Lord Haterin asento epäsymmetrinen ja vino ja rikkoo muuten symmetriää pursuavan komposition.

Jotta hahmot erottuisivat mustasta taustasta, on Haterin ja hänen kätyriensä päivänvalossa mustat vaatteet muutettu violettisävyisiksi. Tämä on systemaattisesti otettu huomioon sarjan värisuunnittelussa, sillä aina kun nämä hahmot ovat pimeässä tai hämärässä kuten Haterin Skullship-aluksen sisällä, on se huomioitu väripaletissa.

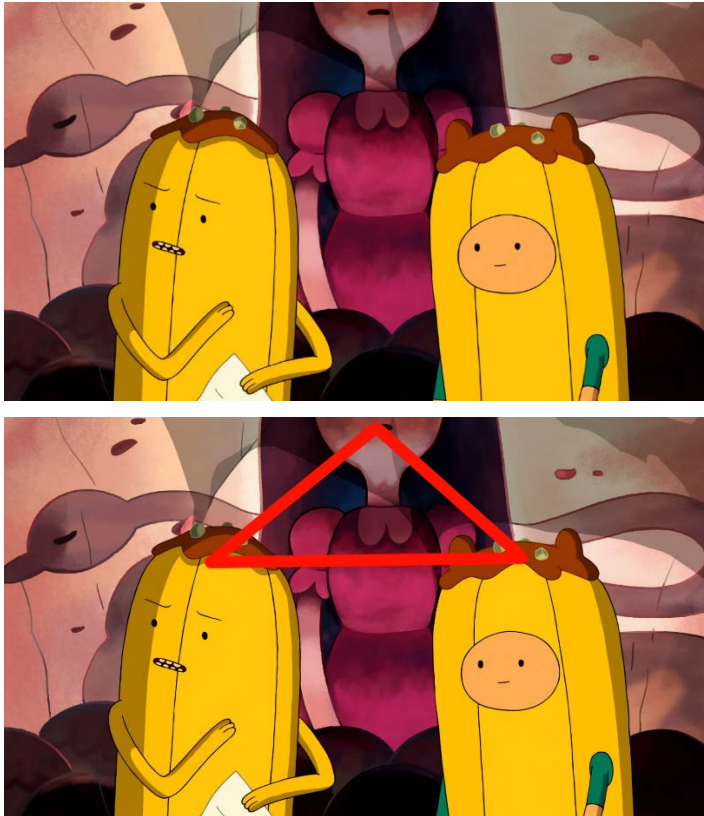


Kuva 11. Adventure Time 5. kauden jakso "Too Old".

Tässä title cardissa eli animaatiojakson otsikkokuvassa on mielenkiintoinen, mystinen tunnelma. Kuvassa on Lemongrab-hahmon identtinen veli/kopio. Hänen päästään on puraistu pala. Hänen takanaan on varjo isommasta Lemongrabista. Varjo ikään kuin täydentää puuttuvan palan laihasta Lemongrabista, joka voi viitata siihen, kuinka he ovat oikeastaan sama hahmo ja sidoksissa toisiinsa.

Taustalla on halkeamia, mikä voi kuvastaa haurautta ja särkymistä ja Lemongrab-hahmojen valtakunnan huonoa tilaa ja näiden kahden hahmon välistä lopullisen tulehtunutta ja murenevaa suhdetta. Kuvassa varjo on kaikkein hallitsevin ja silmiinpistävin asia ja se luo uhkaavaa tunnelmaa. Adventure Timen title cardeilla on usein tapana kiteyttää jakson teema sekä herättää katsojan mielenkiinto alkavaa jaksoa kohden. Tämä kyseinen kuva on graafinen ja pelkistetty ja toimisi hyvin julisteenakin tai konseptitaiteena jaksolle. Kuvaan on kenties otettu vaikutteita propagandajulistetaiteesta. Se sopisi jakson aiheeseenkin, sillä siinä iso Lemongrab on täysin humaltunut vallasta ja hänestä on tullut tyranni. Hän kohtelee niin kansalaisiaan kuin veljeään alistavasti ja mielivaltaisesti.

Tämä kuva viestii heti, ketkä ovat jakson päähenkilöt tai ne hahmot, joille tapahtuu hahmokehitystä. Lemongrabin uhkaava varjo vihjaa myös sitä, kuinka tämä hallitsee alistettua veljeään ja on alati läsnä. Laiha Lemongrab veli on nälkiintyneen ja kärsineen näköinen, mikä tekee hänestä entistä nujerretumman näköisen. Kuvan kelmeät värit myös viestivät siitä, miten huonovointinen kiltimpi Lemongrab on.



Kuva 12. Frame Adventure Time-sarjan jaksosta "The thin yellow line". Vieressä tekemäni havainnollistava merkintä kolmiomaisesta sommittelusta.

Tässä frameassa minua kiehtoo kuvan melko symbolinen sommittelu. Luvattomaan graffitimaalailuun syylistynyt Banana Guard (kuvassa vasemmalla) kertoo näkemyksistään Princess Bubblegumista, Candy Kingdomin hallitsijasta ja karkkikansalaisten luoja, pelonsekaisen kunnioituksen vallassa Finn-pojalle (kuvassa oikealla). Princess Bubblegum on alati läsnä Banana Guard-vartijoiden elämässä ja se näkyy jopa Banana Guardin taiteessa. Frameassa näyttää aivan siltä, kuin Princess Bubblegum olisi heidän takanaan kuuntelemassa ja on kuin kolmas hahmo kuvassa. Se, että prinsessan silmät on rajattu

pois kuvasta, korostaa hahmon mystisyyttä ja etäisyyttä ja sitä, miten vaikea hänen oikeista ajatuksista ja tarkoituksista on tietää. Hahmo myös lisää painostavuutta kuvaan ja muistuttaa kiinnijäämisen vaarasta.

Kolmiomaista sommittelua on kautta historian käytetty etenkin uskonnollisessa maalaustaiteessa symboloimaan esimerkiksi hengellistä tai muunlaista hierarkiaa. Princess Bubblegum onkin kuin pyhimys tai luoja Banan Guardianien silmissä.

Kuvassa keltaiset hahmot tuntuvat olevan selkeästi etualalla: koska tausta on maalauksellinen ja sisältää keltaisen vastaväriä violettiä, korostaa se etualan hahmoja.



Kuva 13. Frame Mob Psycho 100-sarjasta.

Tämä kuva on laaja yleiskuva ja se toimii yksikseenkin hyvänä tunnelmakuvana. Hahmot Mob ja Reigen ovat tyhjässä iltabussissa. Mielestäni tässä kuvassa on tehty melko erikoinen sommitteluratkaisu, sillä hahmot ovat todella reunassa ja hyvin taka-alalla kuvassa. Nousevat penkit kuitenkin ohjaavat katseen suuntaa hieman hahmoihin. Tällä sommittelulla on kenties haluttu korostaa sitä, että vaikka bussi on tyhjä, haluavat hahmot pitää matalaa profiilia ja ovat siksi menneet aivan perimmäisille penkeille, jotta saisivat keskustella rauhassa. Tällaiset yksityiskohdat voivat myös paljastaa jotain hahmojen persoonista. Hahmot olisivat kenties ulospäinsuuntautuneempia, jos olisivat valinneet jonkin keskeisemmän paikan istua. Heidän kehonkielensä myös viestii, että he yrittävät olla viemättä tilaa.

Sommitelma olisi muuten melko toispuoleinen, ellei kuvan vasemmassa reunassa olisi ruskea tanko tuomassa hieman tasapainoa myös sille puolelle kuvaa. Se myös lisää kuvan syvyysvaikutelmaa.



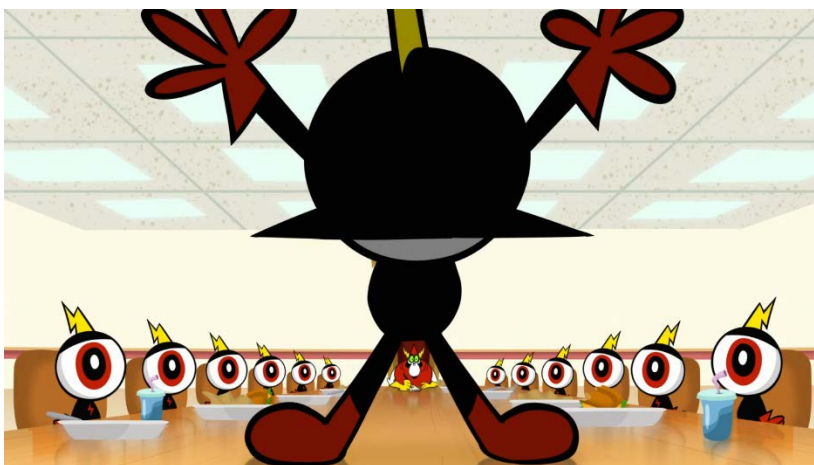
Kuva 14. Wander Over Yonder-sarjan jaksosta "Heebie Jeebies".

Tässä kuvassa päähenkilön kauhu korostuu ilmeiden vastakohtaisuudella ja kokoerolla. Wander-hahmo on aivan pieni alareunassa keskellä ja hän huutaa suu ammolle kauhusta. Häntä piirittävät ahdistavat, violetit virneet ja niiden hahmoon kallistunut asettelu saa tunteen siitä, kuinka ne kaatuisivat hahmon päälle kuin seinät.

Lopuksi vielä Wanderin yläpuolelle ilmestyy kauhea virne lisäämään painostavuuden tunnetta ja kuin symboloimaan sitä, että pelko on ottanut ylliotteen päähenkilöstä.

Kuvan sommittelua voi testata myös siristämällä silmiään: mitkä asiat pomppaavat esiin vaikka silmät olisivat sirrillään? Iso hymy ja usvan keskellä oleva Wander eli kuvan tärkeimmät elementit.

Kuvan väripaletti on myös hyvin rajattu, mikä sekin auttaa keskittymään oleelliseen. Wanderin ympärillä oleva usva häivyttää hänen takana olevia virneitä, mikä auttaa katsojaa paremmin erottamaan hahmon kuvassa. Muuten hahmo ehkä hukkuisi kuvaan.



Kuva 15. Frame Wander over yonder-sarjan jaksosta "The Brainstorm".

Wander Over Yonder-sarjassa on itseäni paljon kiehtovaa ja visuaalisesti leikittelevää kuvakerrontaa. Tässä kuvassa on minusta todella hauska sommittelu. Peepers-hahmo on kuvan etualalla keskellä selin katsojaan ja hän huitoo käsillään, jotta saisi muiden huomion.

Hän on todellakin huomion keskipiste, sillä hän on täysin keskellä ja hahmot, joiden päät ovat pelkkää silmää, tuijottavat kaikki häntä. Lisäksi Peepers on kuin x-kirjain leveässä asennossaan. Hahmo toimii myös hauskana tilanjakajana: hänen jalkojensa välistä näkyy toisessa päässä istuva Hater, joka myös tuijottaa alaistaan. Watchdog-hahmot ovat hänen molemmilla puolillaan. Peepersin raajat ikään kuin luovat kuvaan sektoreita.

Minusta tämä on todella nokkela kuvakerronnallinen ratkaisu. Usein jos hahmo koettaa saada toisten hahmojen huomiota, näytetään tämä siten, että ensin näytetään erikseen kuva, jossa hahmo vaikka huitoo tai huhuilee saadakseen huomiota ja vasta sen jälkeen näytetään toisella kuvalla, kuinka muut hahmot reagoivat tähän. Tässä ollaan yhdistetty molemmat toiminnot samaan kuvaan, mikä myös säästää jonkin verran vaivaa. Epätavalliset kuvakulmat saavat aikaan kiinnostavampia storyboardveja (Hart, John 2008).

Minusta kuvasommittelu on omaperäinen, sillä hahmo on selin "kameraan". Jos kuvakulma olisi toisesta suunnasta, näkyisi toki Peepersin naama ja ilme, mutta silloin emme näkisi muiden hahmojen toimintaa yhtä hyvin. Erilaisten kuvakulmien punnitseminen onkin tärkeää storyboard-vaiheessa.

3 KUVASARJOJEN ANALYSOINTIA

Aiemmassa luvussa pohdin yksittäisiä kuvia animaatiosta ja sarjakuvasta. Kuvakerrontaa paremmin analysoidakseni on hyvä myös tutkia erilaisia kuvasarjoja.

3.1 Ajan kulumisen kuvaus visuaalisesti kerrottuna

Ajan kulumista voi kuvata visuaalisesti eri tavoin. Tässä tutkin Mob Psycho 100-sarjan jaksossa "Doubts about youth-Telepathy club appears" esiintyviä frameja.



Kuvat 16 a,b,c ja d. Frameja montaasista.

Nämä neljä kuvaa näytetään yhden vauhdikkaan, vain puolen minuutin pituisen, montaasimaisen kohtauksen aikana jossa telepattiakerhon jäsenet yrittävät kuumeisesti etsiä uusia jäseniä klubiinsa, jottei sitä lakkautettaisi. Kerronta on saatu todella hyvin tiivistetyksi, osin näiden välikuvien avulla. Ensimmäinen kuva on kohtauksen alussa, jossa hahmot ovat vielä energisiä ja päättäväisiä ja juoksevat koulun käytävällä. Sen jälkeen näytetään lyhyesti, kuinka he yrittävät värvätä ei onnistuneesti uusia jäseniä. Tämän jälkeen näytetään kuva 16b, jossa he juoksevat käytävällä ja näyttävät hieman stressaantuneilta. Sitten näytetään taas tyrmäviä reaktioita muilta opiskelijoilta värväysyrityksiin. Tämän jälkeen näytetään kuva 16c jossa hahmot raahustavat taas käytävällä ja ovat selkeästi jo heikossa hapessa ja yksi hahmoista jopa höyryää.

Hahmojen nuutuneisuutta tehostaa ilmeiden liioittelu ja hullut naamojen värit. Liioittelu on mielestäni yksi parhaimmista ja hauskimmista kerronnallisista tehokeinoista. Se on erittäin tärkeää komediallisessa ilmaisussa. Kuvasta käy heti selkeästi ilmi, että nyt ollaan jo epätoivon partaalla ja äärirajoilla ja reaktioiden vähittäinen kasvatus läpi kohtauksen on tehty onnistuneesti.

Kohtaus päättyy myös käytäväkuvaan, tällä kertaa hahmot ovat täysin lyötyjä ja poikki ja pysähtyneet paikoilleen (kuva 16d). Dramaattiset varjot ja varjostukset tuovat frameen lisädramaattisuutta humoristisella tavalla, mikä on sarjalle ominaista. On mielestäni hyvin kekseliästä ja kerronnallisesti yhtenäistä lopettaa kohtaus käytävälle, josta montaasi alkoikin. Se myös tukee heidän työnsä tulosta, josta ei päästy puusta pitkälle.

Tämä esimerkki myös on hyvä havainnollistamaan sitä, kuinka toisto on tehokas kerronnallinen keino, niin myös visuaalisessa kerronnassa.

3.1.1



Kuva 17. Frame johon olen tehnyt omia merkintöjä.

Tein kuvaan viivoja havainnollistamaan suuntia. Kuvassa on yllättävää kyllä tasapainoinen sommittelu, vaikka taustakin tuntuu olevan vinksallaan. Hahmot on sijoitettu tasapainoisesti suhteessa toisiinsa. Vasemman puoleisen pojan ja oikean puoleisen pojan asennot ovat melko lailla peilikuvia keskenään. Kaikilla hahmoilla on samanlainen köyryssä oleva asento. Takimmainen hahmo hieman rikkoo tätä kaavaa mutta hänenkin kädessään toistuu sama asento kuin tyttöhahmon ja oikean puoleisen pojan käsissä (katso punainen viiva). Tällainen toisto on hyvä tehokeino lisätä kuvan toimivuutta ja saa ryhmän näyttämään yhtenäiseltä.

Olen merkinnyt kuvaan oransseilla viivoilla, kuinka sormien asennot tuovat hauskaa rytmää kuvaan. Kaikilla hahmoilla on joka suuntaan harottavat, hieman koukistuneet sormet, joka tekee asennoista vahvat. Hyvät key poset ovat animaation dynaamisuuden kannalta erittäin oleellisia. Kiinnostavat ja selkeät asennot ovat ilmaisullisesti vahvempia ja tekevät animaatiosta miellyttävää seurata.

3.2 Kuvakerronta animaatiointrossa

Animaatiosarjojen alkuintrojen tarkoituksena saada katsoja koukuttumaan ja katsomaan jakso kokonaan. Sen takia niissä on usein mukaansatempaava tunnusmusiikki, jotta sarja painuisi ihmisten mieleen. Moniin animaatiointroihiin on panostettu todella paljon, sillä ne ovat kuin kirjan kannet: keino saada katsoja kiinnostumaan ja kenties jopa vaikuttumaan tuotteesta eli sarjasta ja ikään kuin ostaa se. Intro myös tiivistää sarjan hengen ja aiheen ja tarjoaa houkuttelevia, mielikuvitusta ruokkivia kuvia ja auttaa katsojaa virittäytymään oikeaan katsomistilaan. Introjen kuvat ovat usein kuin väläyksiä mahdollisista tarinoista tai jos ollaan haluttu päästä pienemmällä vaivalla, on introssa käytetty vain animaatiosarjan jaksoissa esiintyvää materiaalia. Joskus taas intron animaatio voi olla jopa laadukkaampaa kuin itse sarjan animaatio.

Ducktales-sarjan (2017) alkuintro on minuutin mittainen ja siihen on saatu mahdutettua todella paljon materiaalia. Se esittelee sarjan merkittävimmät hahmot ja kertoo kuvin, että kyseessä on seikkailusarja. Kuvien rytmitys on suunniteltu tunnusmusiikkiin.

Analysoin nyt muutaman sekunnin pituisen pätkän sarjan alkuintrosta.



Kuvassa on maalauksellinen asetelma ja se perustuukin ankkapiirtäjä Carl Barksin Cave of Ali Baba-öljyvärimaalaukseen (Barksbase, 2007). Aku Ankka nauraa Roope-sedälle. Huomio on heissä, pikkuankat tekevät vain oheistoimintaa, joka ei vie katsojalta liikaa huomiota.



Roope huomaa Akun nauravan hänelle ja kääntyy katsomaan häneen. Samaan aikaan kuvaan ilmestyy taka-alalle jättiläisskorpioni.



Aku huomaa ensimmäisenä skorpionin.



Nopeasti muutkin hahmot huomaavat sen. Kaikki tapahtuu sekunnin murto-osissa, mutta animaatiosta tekee heti paljon paremman ja eläväisemmän se, etteivät hahmot reagoi täsmälleen samanaikaisesti tulokkaaseen. Katsoja todennäköisesti huomaa taustalla hääräävän skorpionin vasta kun hahmot ovat kääntyneet katsomaan siihen kauhuissaan.



Tässä frameissa kaikki ovat huomanneet skorpionin.



Kamera alkaa nyt keskittyä yhteen ankanpojista, Louieen, ja alkaa seuraamaan häntä.



Louie lähtee juoksemaan pakoon ja kamera liikkuu hänen mukanaan, kuvakulma vaihtuu myös ja muuttaa aiemman kuvan litteäksi.



Kamera-ajo muuttaa jatkuvasti kuvakulmaa ja lisää vauhdin tuntua.



Kamera-ajo muuttaa kuvakulmaa jälleen ja taustalla näkyy nyt ruutuja paremmin.



Kuva 18. Screenshotteja Ducktales-introsta.

Tässä frameissa aiempi aarreluolakuva näkyy kokonaan, sarjakuvavuutuna. Introssa onkin kantava sarjakuvateema, niin pistekuvioista sarjakuvavuutuihin ja sivellinjälkeä muistuttavaan viivaan, jota käytetään sarjan hahmoissa. Tällä halutaan varmasti kunnioittaa Carl Barksin ja Don Rosan sarjakuvaperintöä, joista sarja ammentaa paljon inspiraatiota.

Jo pelkkä tämä pieni pätkä introsta sisällyttää paljon asioita itseensä. Hämmästyttävän lyhyessäkin ajassa pystyy kertomaan paljon kuvallisesti. Story- ja layout-artisti Bill Frake sanoo, että hahmoanimaatio on ajoitusta, mutta layout-suunnittelu on sitä myös, sillä siihen sisältyy kameraliikkeet (MacClean, 2011, 101).

Tästä introsta selvästi näkee, että sen kuvakerrontaan ja storyboardaukseen on käytetty paljon aikaa, sillä se on erittäin sulava ja saa katsojan todellakin lumoihinsa vauhdillaan, runsaudellaan ja kiehtovilla ja vaihtelevilla visuaalisilla ratkaisuilla. Tällainen runsas intro on oikeastaan katsojaystävällinen, sillä siinä voi olla elementtejä, jotka jäävät huomaamatta yhdellä katsomiskerralla ja koska sama intro näytetään jokaisen jakson alussa, ei katsoja näin ollen kyllästy siihen, kun hän löytää aina jotain pientä uutta siitä.

3.3 Kokeellinen kuvakerronta animaationsarjassa

Haluan nostaa esille myös visuaalisella kerronnalla leikkittelyn. Wander Over Yonder-sarjan Annie-palkittu jakso ”The Breakfast” on mielestäni yksi oivaltavimmista animaatioista ja se inspiroi minua suuresti tarinankertojana sen nerokkaalla kuvakerronnalla.



Koko jakson ajan kuva on jaettu kahteen osaan: vasemmalla puolella on positiivisen ja auttavaisen Wanderin tarina ja oikealla itsekkään ja negatiivisen Lord Haterin tarina. Jakso seuraa näiden kahden hyvin erilaisen hahmon aamupuuhia samanaikaisesti.

Wander aloittaa aamunsa meditoinnilla, kun taas Lord Hater herää väsyneenä ja pahan-tuulisena ja käy ensiksi läpi sosiaalisen median tilinsä.



Kuvakerronta ja ajoitus on suunniteltu todella tarkkaan ja hartaasti tässä jaksossa, sillä se toimii moitteetta, vaikka seurataan kahta hahmoa yhtä aikaa. Heräämisen jälkeen hahmot menevät suihkuun: luonnonlapsi Wander peseytyy vesiputouksen alla laulaen ja hymyillen leveästi. Hater sen sijaan vain päästää hänen makuunsa räätälöidyssä suihkussaan turhautunutta murinaa joka vain jatkuu ja jatkuu. Tällainen kuvallinen rinnastus saa aikaan todella tehokkaasti huumoria ja katsoja todennäköisesti repeää nauruun, kun tunnistaa itsensä jommastakummasta hahmosta. Wander on tietysti aamuihminen ja Hater ei lainkaan aamuihminen.



Sen jälkeen hahmot tekevät aamujumppaa, energinen Wander tekee vatsalihasliikkeitä kuin vettä vain, kun taas Hater luovuttaa jo yhden liikkeen jälkeen. Hahmojen olemukset ovat vastakohtaiset tässäkin kuvassa, mikä korostaa heidän lähestulkoon vastakohtaisia persooniaan.

Kahden kuvan seuraaminen yhtä aikaa voisi hyvinkin tuntua sekavalta katsojasta. Siksi sarjan tekijät ovatkin huomioineet tämän siten, että kun toinen hahmo tekee jotain merkittävää ja sitä on tarkoitus seurata enemmän, toinen hahmo tekee luupinmaisesti samaa

liikettä. Esimerkiksi tässä kuvassa Wander jatkaa vatsalihasliikkeitä, kun Hater alkaa väsyä ja puhua.



Usein kuvissa molemmilla on myös sama toiminta: kuten se, että heidän vatsansa kurosevat nälästä täsmälleen samaan aikaan, josta päästään jakson pääjuoneen eli aamupalan laittoon.



Hahmojen luonteet käyvät ilmi joka kuvassa. Wanderin tyyli herättää ystävänsä Sylvia on huomaavaista ja hän puhuu kuiskien ja kertoo aikeistaan valmistaa heille aamiaista. Hater puolestaan karjuu oikean kätensä ja käskyläisensä, Commander Peepersin, heille ja kääsee tätä tehdä aamupalaa hänelle.



Välillä toiminta etenee nopeammin toisen tarinassa kuin toisen. Wander on vielä kuis-kuttelemassa, kun äkkiherätyksen saanut Peepers on jo poissa kuvasta.



Minusta on kiehtovaa, kuinka kohtaaminen oikealla jo vaihtunut toiseksi, kun taas vasemmalla ollaan vielä samassa herättelykohtauksessa. Tällainen kokeellisuus on erittäin hauskaa ja inspiroivaa.



Jakso myös käyttää oivaltavasti hahmojen liikkeen suuntaa kerronnassa. Heti kun Wander on kadonnut puun sisään etsiessään raaka-aineita aamupalaa varten, tulee kuvan oikealta puolelta säännäten Peepers, joka kattaa Haterin pöydän salamannopeasti.



Kun Peepers on juossut kuvan keskikohtaan, ”saumaan”, jatkaa Wander tätä liikettä vasemmalla puolella (katso lisäämäni keltaiset nuolet jotka havainnollistavat tätä). Tämä tekee kuvakerronnasta todella hiottua.



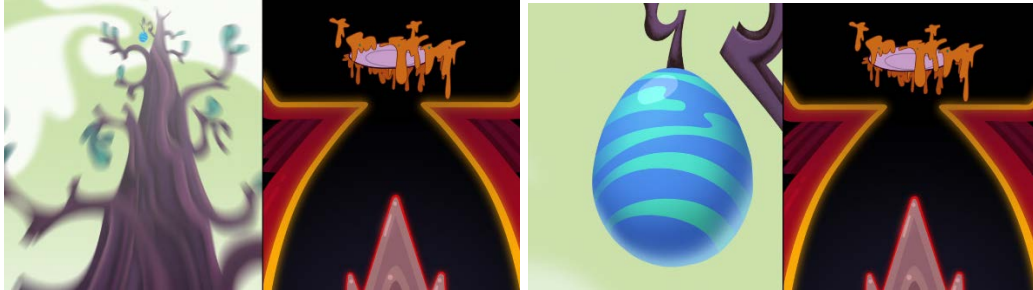
Kuvakerronnassa myös leikitellään samankaltaisilla liikkeillä ja muodoilla paljon: esimerkiksi Wanderin hattu heiluu samalla lailla kuin Peepersin kannatteleva tarjotinkupu jonka hän tuo Haterin eteen.



Jaksossa on välillä myös samoja ja samaan aikaan sanottuja repliikkejä: tässä molemmat hahmot sanovat ”bon appétit”.



Haterille ei kelpaa Peepersin valmistama hieno aamiainen ja kuin pilalle hemmoteltu lapsi, hän heittää sen kattoon. Wander katsoo ylös ja kiljahtaa ja vaikuttaa hauskesti siltä, että hän reagoi Haterin julkeaan tekoon.



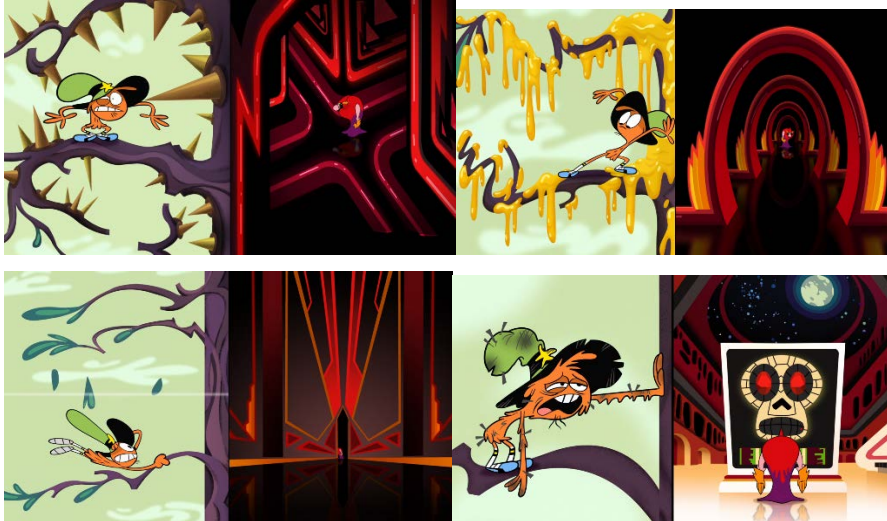
Sitten paljastuukin, että Wander on huomannut herkullisen munan puun latvassa.



Kuvakulmat ovat usein samat rinnakkaisissa tarinoissa kuten tässä on samanlainen lintuperspektiivi. Usein kuvat ovat asetelmiltaan peilikuvia toisistaan, mikä tukee rinnakkaista kerrontaa.



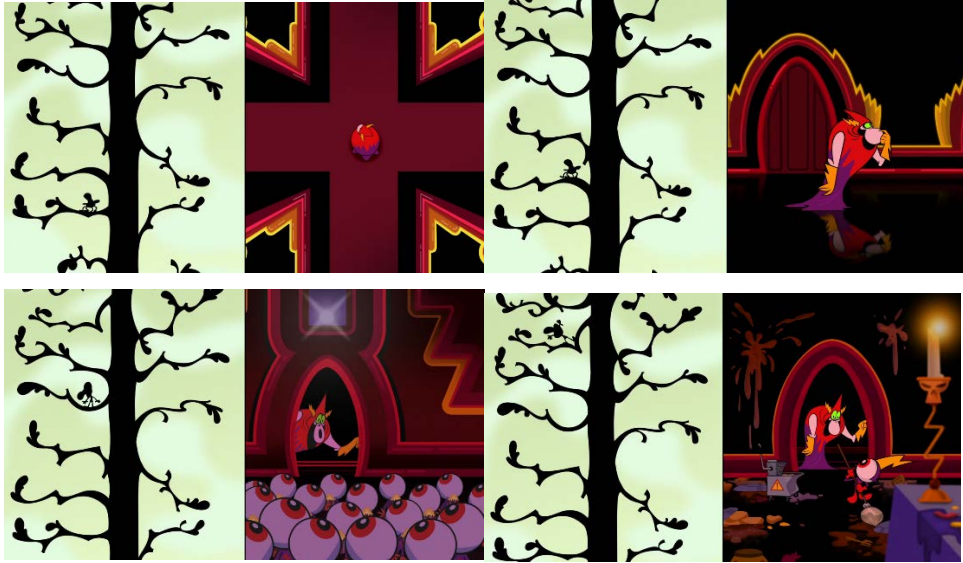
Peepers yrittää tehdä lukuisia hienoja aamiaisia, mutta yksikään ei kelpaa Haterille. Samaan aikaan vasemmalla puolella luonnonhormassa Sylvia kysyy unisena, tarvitseeko Wander apua. Lopulta sekä Wander että Hater huutavat: "I'll do it myself!" mutta täysin eri tunnetiloissa.



Seuraavissa kuvissa molemmilla hahmoilla alkaa ns. sankarillinen matka: Wander koettaa kivuta puun latvaan, mutta se on varsin vaativaa. Sillä aikaa Hater koettaa paikallistaa koomisen valtavasta avaruusaluksestaan keittiötä, jossa varmaankaan ei ole koskaan edes käynyt.



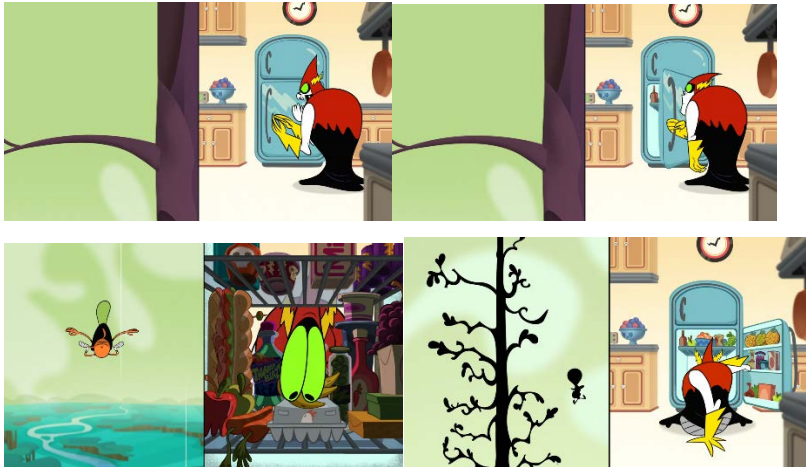
Hater tulee ostoskeskusmaisen "olet tässä"-kaavakuvan luokse ja koettaa löytää sen kartasta keittiön. Hän huutaa "This is so hard!" ("Tämä on niin vaikeaa!") mikä saa koomisia lisäsävyjä, kun se rinnastetaan vasemmalla puolella olevaan Wanderiin, joka on oikeasti hätää kärsimässä.



Seuraavaksi näytetään, kuinka Lord Hater etsii keittiötä. Hän kurkkii eri ovista mutta niiden takaa löytyy aina jotain muuta, kuten pukuhuone ja elokuvateatteri ja lähtöpiste eli ruokasali. Sillä aikaa Wander kiipeää hitaasti puussa kohti latvaa. Kuva on siluettimainen ja toiminta vähäistä, joten kahta kuvaa on helppo seurata. Pääpaino tässä kohtauksessa on Haterin puolen toiminnan seuraaminen.



Lopulta he molemmat pääsevät päämääränsä luo: Wander hedelmän luo ja Hater löytää keittiönsä. Tarinat ovat taas ns. synkronisoitu keskenään.



Hater yrittää avata jääkaappia komentaen sitä ja läpsyttämällä käsiään. Sitten hän tajuaa käyttää kahvaa. Sillä välin, kun Hater huomaa kananmunien olevan kaiken ruuan takana jääkaapissa, on Wanderin ongelma hieman suurempi: hän putoaa puusta. Hater ottaa ruuat pois jääkaapista, jotta pääsee käsiksi kananmuniin. Wander leijailee hattunsa avulla kohti maanpintaa.



Hater laittaa vahingossa kananmunatkin takaisin jääkaappiin ja tämän tajutessaan suutuspäissään kärventää jääkaapin sähköisillä voimillaan. Wander taas putoaakin jyrkkää maata pitkin ja näytetään, kuinka hän juoksee putoamisen voimasta ympäri planeetan. Tällainen absurdi kuvakerronta on juuri mahdollista animaatioissa. Hän ei pääse kirjaimellisesti puusta pitkälle vaan joutuu sinne takaisin.



Lopulta toisen alastulon ja jääkaapin penkomisen jälkeen molemmat saavat munat oikeaan paikkaan.



Wander pohtii ääneen, mistä voisi löytää paahtoleipää. Hänen katseensa kulkee vasemmalta oikealle ja kun hän sanoo paahtoleipä (toast), Hater kääntyy hänen suuntaansa paahtoleivät käsissään, aivan kuin hän kuulisi mistä Wander puhuu. Tämä on hauska vitsi siitä, kuinka kuvat ja hahmot kommunikoivat keskenään.



Sitten hahmot hoksaavat samanaikaisesti, kuinka tehdä paahtoleipää. Wander joutuu alusta saakka valmistamaan leivän ja hän rakentaa jopa uunin samassa ajassa kuin Lord Hater odottaa paahtoleipien pomppaamista paahtimestaan. Hater huomaa, ettei paahti-

men johto ole kytkettynä pistorasiaan ja suuttuneena hän pistää töpselin seinään ja poistuu kuvasta. Sillä välin Wander on saanut leivän valmiiksi, mutta nälkäinen eläinlauma ilmestyy paikalle. Haterin paahtimessa on oikosulku ja se alkaa käryämään.



On hauska rinnastus, kun pikkulintu ja palohälytyn alkavat sirkuttamaan kovaäänisesti yhtä aikaa. Wander joutuu kiltteyttään luopumaan viimeisestäkin leipäpalastaan.



Kun Wander on uuden leivontayrityksen jälkeen saanut toisen leivän tehtyä, laittaa hän sen ystävänsä eteen. Hater pudottaa täysin kärventyneet paahtoleipänsä rikkoutuneiden kananmunien päälle. Nämä kuvat näyttävät taas yksinkertaisesti ja selkeän välitilanteen heidän aamupalastaan.



Sitten molemmat hahmot tahoillaan puristavat hedelmästä mehua lasiin. Heidän reaktionsa puolillaan olevasta mehulasista kuvaa heidän persoonallisuuttaan ja suhtautumista asioihin: Wander sanoo lasin olevan puoli täynnä, kun taas Hater sanoo lasin olevan puoliksi tyhjä. Kuvallisesti näyttää siltä, kuin laseja olisi vain yksi. Tällaiset kuvalliset oivallukset antavat paljon iloa katsojalle.



Wander paistaa munan asiantuntevasti, vaikka onkin luonnossa ilman sen kummempia välineitä. Hater sen sijaan on niin tietämätön kokkaamisesta, että hän hämmentää kananmunaa lihanuijalla. Lopulta heidän aamiaisensa ovat valmiit ja lopputulokset ovat varsin vastakohtaiset.



Wander ja Hater ovat vihdoinkin saaneet aamiaisen valmiiksi. Wander asettelee Sylvian annoksen huolellisesti tämän eteen, kun taas Hater vain pudottaa omansa pöydälle nyreänä.



Wanderin herkullinen aamiainen tuoksuu ja siitä lähtee tuoksuvana, joka ilmestyy Haterin kuvaan. Hater haistaa tämän ruuan ja hajun viekoittelemena hän leijailee klassiseen piirrettytyyliin sen suuntaan (esim. Looney tunes).

Ensimmäistä kertaa jakson aikana toinen hahmoista ilmestyy toisen hahmon kuvaan, kun Haterin alus tulee Wanderin kuvaan. Tämä jättää hänen oman puolensa kuvasta tyhjäksi.



Wander huomaa Haterin nälän ja hän käyttää orbble juicea eli matkustaa erikoiskuplalla Haterin alukseen ja antaa oman aamiaisensa hänelle. Hater teleporttaa erikoiskyvyillään itsensä Wanderin ja Sylvian leiriin.



Hater on aikeissa pihistää hienon aamiaisen, mutta villieläimet, joille Wander aiemmin antoi leipänsä, piirittävät Haterin raivoissaan. Tämä sitoo tarinaa yhtenäiseksi, kun aiemmin näytetty elementti tuodaan uudestaan tarinaan.

Sillä välin oikealla puolella Wander kattaa Haterin pöytää koreaksi.



Hater joutuu villieläinten jahtaamaksi ja juoksee samaan puuhun kuin missä Wander seikkaili aiemmin. Eläimet jahtaavat häntä ympäri planeettaa ja Hater joutuu näin kulkemaan saman matkan kuin Wander aiemmin.

Wander sen sijaan pohtii, mitä Haterin aamiaisesta vielä puuttuu. Hän kirjoittaa viestin Lord Haterille. Äänellinen rinnastus tapahtuu, kun Haterin silmää nokkaisee lintu ja Wander pistää viimeisen kerran sulkakynällään pisteen kirjeeseen.



Molemmat hahmot palaavat omille puolilleen. Wander on tyytyväinen, vaikkei hänellä enää ole aamiaista. Sillä välin Hater ilahtuu nähdessään hyvän aamiaisen ja alkaa syödä sitä innokkaasti. Hän huomaa kuitenkin kirjeen ja pysähtyy lukemaan sen. Kirjeessä Wander toivoo, että Hater nauttii aamiaisesta ja että jos hän syö sen, ovat he ikuisesti ystäviä.

Tämä kuvottaa Hateria niin, että hän paiskaa aamiaisen pois.



Kuva 19. Frameja The Breakfast-jaksosta (sivut)

Aamiainen sinkoutuu suoraan Wanderin syliin ja hän alkaa syömään aamiaista tyytyväisenä. Hater sen sijaan laittaa kädet puuskaan ja hänen katseensa siirtyy vasemmalle

ärtyneenä: nyt hän tuijottaa Wanderia aivan selvästi. Tämä on oivallinen tapa päättää jakso, sillä se leikittelee jaetulla kuvakerronnalla.

Tällaista jaettua kuvakerrontaa en ole aiemmin nähnyt käytettävän näin paljon ja näin pitkälle vietynä missään animaationsarjassa tai animaatiossa. Koska se on toteutettu hyvin, saa katsoja nautintoa siitä, miten kahta tarinaa pystyy seuraamaan yhtäaikaaisesti ja nauraa hahmojen vastakohtaisuudelle. Usein leikkauksilla tehdään koomisia rinnastuksia, mutta tämä jakso tekee rinnastukset vielä tehokkaammin, sillä hahmojen tarinat ovat jatkuvasti rinnakkain. Tekijät ovat pitäneet tarkan huolen siitä, missä on milloinkin kuvan ja tarinan painopiste. Jos kuvakerronta olisi sen sijaan suunniteltu huonosti ja ajoitettu väärin, katsoja turhautuisi, kun ei pystyisi seuraamaan molempia puoliskoja.

Tämä jakso voitti Annie Award for Best Animated Television/Broadcast Production For Children-palkinnon vuonna 2016. Se oli myös ehdokkaana storyboardistaan storyboard-palkintoon (Savewoy.wikia.com). Tästä voi siis todeta, kuinka merkittävässä osassa storyboard ja animatic ovat animaation onnistumisessa. Tämä jakso on kuin oppitunti siitä, millä eri keinoin katsojan huomiota voi ohjata oikeisiin paikkoihin. Voin kuvitella, että tätä voitaisiin hyvinkin näyttää animaatiokouluissa opiskelijoille.

4 LOPUKSI

Käymieni esimerkkien avulla voidaan havaita, kuinka tärkeää on hyvä kuvasuunnittelu ja -sommittelu ja kuinka se on edellytys kuvan ja kuvan viestin ymmärtämiseen oikein. Tutkimalla kuvan elementtejä tarkasti, voi huomata, mitkä asiat tekevät kuvasta toimivan ja kerronnasta sujuvan ja mitä sommitelmalliset valinnat viestittävät.

Huonosti toteutettu kuvakerronta voi pilata katsomiskokemuksen. Joskus kun olen käynyt elokuvissa katsomassa elokuvan, jossa on paljon hahmoja ja joukkokohtauksia, on minulla ollut vaikeuksia seurata elokuvan juonta. Tämä voi johtua siitä, että huomiopisteitä, seurattavia asioita, on kuvassa liikaa kerralla. Nopeaakin toimintaa pystyy seuraamaan, jos kuvakerronta on suunniteltu huolellisesti ja huomiopisteet sijoitettu oikein ja hahmot pystyy erottamaan toisistaan helposti.

Kirjallisen opinnäytetyöni aikana oli ilo huomata, kuinka paljon tiedän kuvan tekemisestä ja kuvakerronnasta. Sarjakuvia lähes koko elämäni piirtäneenä kuvakerronnalliset asiat ovat minulla hyvin hallussa ja opinnäytetyötä varten tekemäni tutkimukset saivat minut tutkimaan sommitelmallisia asioita entistä tarkemmin. Monia sommitelmallisia valintoja tekee intuitiivisesti, mutta sarjakuvassa ja animaatioissa se vaatii myös pikkutarkkuutta ja paljon järkeilyä ja erilaisten vaihtoehtojen pyörittelyä, kunnes löytyy se parhain ratkaisu juuri siihen työhön.

Wander over Yonder-sarjan jaksoa syvällisesti tutkimalla tein paljon havaintoja hyvästä kuvakerronnasta. Olen varma, että erityisesti sitä jaksoa varten on tehty erittäin paljon eri versioita storyboardista ja animaticista. On tärkeää tutkia animaatioita tällä tavalla ajan kanssa kuva kuvalta, jotta todella voisi analysoida ja saada oivalluksia kuvakerronnasta ja sommittelusta. Vaihtovuoden pre-production-opinnot antoivat minulle myös paljon oppia visuaalisesta suunnittelusta (mm. hahmodesign, tyyli, taustat) ja aionkin pnostaa nimenomaan vahvaan kuvakerrontaan ja hyvään visuaaliseen suunnitteluun omassa taiteellisessa lopputyössäni.

Voin havaita, että kirjallisen opinnäytetyöni kirjoittaminen ennen taiteellisen opinnäytetyön tekoa oli hyvä ratkaisu, sillä se on tukenut minua animaationi kuvakäsikirjoituksen tekemisessä. Olen miettinyt kuvakulmia ja sommittelua entistä tarkemmin sitä tehdessä. Olen myös kiinnittänyt paljon huomiota siihen, että kuvakerronta on vaihtelevaa ja kiinnostavaa. Kykyäni eläytyä hahmoihin auttaa suuresti hyvän kuvakerronnan luomisessa,

sillä silloin tarinan maailman pystyy näkemään hahmon silmin. Yritän myös miettiä taloudellisuuden kannalta animaatiotani, eli niin että vähemmällä kuvamäärällä pystyy kertomaan tarinan. Olen vielä storyboard-vaiheessa ja voi olla, että jotkut tämän hetken kuvista osoittautuvat turhiksi tarinan kannalta. Saatan myös lisätä lähikuvia hahmosta, jotta sen reaktiot tilanteisiin käyvät hyvin ilmi katsojalle. Aion myös kiinnittää huomiota layouttien tekoon, sillä haluan, että taustat ovat toimivat ja tukevat hahmon toimintaa. Opinäytetyöanimaatiossani ympäristöllä on hyvin tärkeä merkitys hahmolleni ja koko tarinan idealle.

Toivon, että valmis lopputyöni saisi työnantajat kiinnostumaan taidoistani kuvakerronnan suunnittelijana ja animaattorina. Kirjallisen opinäytetyön kirjoittamisen takia taiteelliseen työskentelyyni tuli muutaman kuukauden tauko, mikä hieman aiheutti alkukankeutta taiteellisen lopputyön aloittamisessa. Koen kuitenkin, että oli mukavampi jättää taiteellinen osio viimeiseksi.

On erittäin tärkeää antaa aikaa kuvasuunnittelulle ja animaticin teolle, jotta tarina toimii. Hyvästä kuvasuunnittelusta on myös hyötyä animointivaiheessa. Näin säästyy turhalta työltä, kun kaikki toiminta on tarkasti suunniteltu etukäteen toimivaksi. Koska teen animaation yksin, hyvä kuvasuunnittelu on oikeastaan vielä tärkeämpää, sillä muuten resurssini eli aikani ei riittäisi työn valmiiksi saamiseen. Toivon, että voisin työelämässä toimia storyboard-artistina jollekin animaatioprojektille. Koen, että kun on selkeä, yksi rooli, on työnteko mielekkäämpää ja henkisesti vähemmän raskasta kuin koko animaation teko aivan yksin alusta loppuun.

LÄHTEET

Animaatiolähteet

Adventure time-sarja. <http://www.cartoonnetwork.dk/>

Ducktales (2017) intro. Disney XD 2017. Viitattu 7.12.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=YKSU82afy1w>

Mob Psycho 100. Viitattu 5.12.2017. <http://www.crunchyroll.com/mob-psycho-100/episode-2-doubts-about-youth-the-telepathy-club-appears-715987>

Wander over yonder-sarja. <https://www.amazon.com/Wander-Over-Yonder-Season-101/dp/B00F6PL6YS>

Kirjalliset lähteet

Hart, John, 2008. The Art of the storyboard – A filmmaker's introduction, second edition. USA. Focal Press.

MacClean, Fraser, 2011. Setting the Scene – The art and evolution of Animation Layout. San Francisco. Chronicle Books.

Sähköiset lähteet

Annie Awards 2016. Viitattu 19.12.2017. http://savewoy.wikia.com/wiki/Annie_Awards_2016.

Frame. Viitattu 10.1.2018. <https://techterms.com/definition/frame>

Huomiopiste. Viitattu 10.1.2018. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/huomiopiste.jsp>

News Bites. Illustration Alum Wins Annie Award for Work on Disney's Wander Over Yonder. Viitattu 19.12.2017. <http://www.kcad.edu/news/news-bites-illustration-alum-wins-annie-award-for-work-on-disneys-wander-over-yonder/>

Rees, Hugh 2014. The Triangle in Visual Art. Viitattu 12.2.2018. <https://www.twfineart.com/blogs/tw-fineart-1/65208899-the-triangle-in-visual-art>

Rule of Thirds. Viitattu 8.12.2017. <https://vimeo.com/14315821>

Syllwassch, Gerd 2007. Disney Oil Paintings of the 1970's: 1971-1973. Viitattu 5.12.2017. <http://www.barksbase.de/english/bbload.htm?bbid=h&bbmain=http%3A/www.barksbase.de/english/bbh.htm&bbselect=bbhsel.htm>

Understanding Composition. Blender guru 2014. Viitattu 5.12.2017.
<https://www.youtube.com/watch?v=O8i7OKbWmRM>

Ward, Peter, 2002. Picture Composition. Taylor and Francis. Saatavissa: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/turkuamk-ebooks/reader.action?docID=297073>

KUVALUETTELO

Kuva 1. Frame Gravity Falls-sarjan jaksosta ”Dipper Vs. Manliness. Viitattu 1.11.2017. http://gravityfalls.wikia.com/wiki/Dipper_vs._Manliness.

Kuva 2. Frame Wander over Yonder-sarjan jaksosta ”The Enemies”.

Kuva 3. Ruutu Tintti ja Salaperäinen tähti-sarjakuvasta. Viitattu 1.11.2017.
<https://i.pinimg.com/originals/1e/7d/3e/1e7d3e0056a29cc4c79cf3e6a9718eaa.jpg>

Kuva 4. Ruutu Tintti ja Salaperäinen tähti-sarjakuvasta, omia merkintöjä kuvassa.

Kuva 5. Sarjakuvaruutu. Haggerty, Osborne, Rupert, 2015. Adventure Time: Banana Guard Academy. USA. Titan Comics.

Kuva 6. Kuva Gravity Falls-jaksosta ”Gideon Rises”.

Kuva 7. Frame Osomatsu-san (Mr. Osomatsu)-sarjan jaksosta Jyushimatsu Falls In Love. Viitattu 10.1.2018. <http://www.crunchyroll.com/mr-osomatsu/episode-9-chibita-and-oden-jyushimatsu-falls-in-love-686331>

Kuva 8. Frame Adventure time-sarjan jaksosta ”I remember you”.

Kuva 9. Frame Star Wars Clone Wars (2003)-sarjan Chapter 21-jaksosta.

Kuva 10. Frame Wander over Yonder-jaksosta ”The Brainstorm”.

Kuva 11. Title card Adventure Time-sarjan jaksosta ”Too Old”.

Kuva 12. Frame Adventure Time-sarjan jaksosta ”The thin yellow line”.

Kuva 13. Frame Mob Psycho 100-sarjan jaksosta ”Self-Proclaimed Psychic: Reigen Arataka -And Mob-“. Viitattu 12.12. 2017. <http://www.crunchyroll.com/mob-psycho-100/episode-1-self-proclaimed-psychic-reigen-arataka-and-mob-715985>

Kuva 14. Frame Wander Over Yonder-sarjan jaksosta ”Heebie Jeebies”.

Kuva 15. Frame Wander over yonder-sarjan jaksosta ”The Brainstorm”.

Kuva 16. Mob Psycho 100-sarjan jaksossa "Doubts about youth-Telepathy club appears" esiintyviä frameja.

Kuva 17. Frame Mob Psycho 100-jaksosta "Doubts about youth-Telepathy club appears", johon olen tehnyt omia merkintöjä.

Kuva 18. Screenshotteja Ducktales-introsta. Viitattu 7.12.2017. <https://www.youtube.com/watch?v=YKSU82afy1w>

Kuva 19. Kuvia Wander Over Yonder-sarjan jaksosta "The Breakfast" (sivut 30-43).